



KONINGSSPEL

HELGI: EEN <HEAT>SHEET

Koningsspel heeft drie verhaallijnen: het verhaal van de vinder van de Lewis-schaakstukken, het verhaal van de maker, én het verhaal (of beter: de verhalen) van de stukken zelf. Je hebt je tijdens het lezen misschien afgevraagd waar die korte stukjes, waarin krijger Helgi de hoofdrol speelt, nou eigenlijk voor dienen. Voegen ze wel iets toe, behalve Sannes prachtige illustraties? Het antwoord is: JA!!! Maar je moet wel even de tijd nemen om te peinen en te puzzelen. Voor iedereen die daar geen puf of tijd voor heeft (of hun vermoedens wil checken): zo zit het!

OP HET EERSTE <EZIKHT

Als je *Koningsspel* uit hebt, zou het duidelijk moeten zijn: de hoofdpersonen van dit boek zijn niet Malcolm of Auga, maar de Lewis-schaakstukken. Dat is waarom Auga's verhaal zo abrupt eindigt: de schaakstukken zijn waar ze horen, en Auga zal ze tijdens haar leven ook niet meer tegenkomen: ze zijn tenslotte pas in de negentiende eeuw weer ontdekt. Herbjorn en de anderen gaan ze dus ook niet meer vinden. Daarna doet Helgi zijn laatste zet (hint!), en Malcolm rondt in 1831 het verhaal af, als de stukken Lewis gaan verlaten. Helgi's verhalen herinneren jou er als lezer steeds weer even aan om wie dit boek nu eigenlijk draait.

KARAKTER

Als je als archeoloog naar een vondst kijkt, gaat het allereerst om de technische aspecten ervan: waar is iets van gemaakt, hoe is het gemaakt, wat is de functie? Maar eigenlijk zijn de *mensen* het belangrijkste. Wie heeft het gemaakt? Wie heeft het gebruikt? Hoe? Waarom? Juist doordat een voorwerp door mensen wordt gemaakt en gebruikt, krijgt het iets van die mensen en hun bedoelingen mee. En iedereen herkent dat. Want als je naar een paplepel kijkt, krijg je daar toch een heel ander gevoel bij dan wanneer je een zwaard bestudeert. Daar komen Helgi's verhalen weer om de hoek kijken. Want als er één archeologische vondst is die karakter uitstraalt, dan zijn het wel de Lewis-schaakstukken. Dat wilde ik benadrukken door ze ook zélf iets te laten beleven, vanuit hun eigen perspectief. Je hoeft ze maar één keer te zien om te weten dat dat zomaar zou kunnen...

EMOTIE

Maar dat zijn natuurlijk niet zomaar belevenissen. Mensen projecteren een bepaalde betekenis op een voorwerp, en de Lewis-schaakstukken zijn daar een heel goed voorbeeld van. Helmen, zwaarden, speren, paarden: het gaat hier om een spel van strijd en oorlog. Schaken dus! En hnefatafl (koningstafel), het bordspel dat daarvoor populair was. Met Helgi's verhalen wilde ik benadrukken hoe gewelddadig die spellen eigenlijk zijn. Je stuurt twee legers op elkaar af, je offert zonder met je ogen te knipperen stukken op, en die arme soldaten gehoorzamen maar, keer op keer op keer. *Totally barbaric*, zoals Hermione in de eerste Harry Potterfilm al zei. Hnefatafl is niet veel beter. Je hebt dan wel aanvallers en verdedigers, maar ook die laatste zullen niet aarzelen om een vijandig stuk uit de weg te ruimen als dat kan. Dat is voor jou als speler ook heel gemakkelijk, omdat de meeste hnefatafl- en schaakstukken abstract zijn

vormgegeven. Maar de Lewis-schaakstukken niet. Die hebben gezichtjes, die kun je in hun ogen kijken. En je zou kunnen zeggen dat ze best wel bang en bezorgd kijken... Met de verhalen van Helgi wilde ik daar nog een schepje bovenop doen. Zou je anders spelen, als je weet dat je stukken alles écht meemaken?

SPEL

En nu de verhalen zelf. Helgi begint bij een koning op zijn troon. Hij en zijn heer dragen wit, hun vijanden zwart. Halverwege het boek staat hij ineens op een slagveld. Hij draagt nog steeds wit, maar de vijanden zijn nu rood. Hmmm... Dit is het eerste niveau waarop Helgi's verhalen het verhaal van Auga spiegelen. Voordat Auga in Noorwegen aankomt, kent ze het schaakspel nog niet. Ze speelt hnefatafl met Bersi. In dat spel zijn de stukken wit (de koning en de verdedigers) en zwart (de aanvallers). Later, als Auga in Nidaros met de schaakstukken aan de slag gaat, verandert Helgi's omgeving ineens in een slagveld met aan de overkant rode vijanden, net zoals de Lewis-schaakstukken ooit rood en wit zijn geweest. Het gaat niet meer om de ontsnapping van de koning, maar om een veldslag met netjes opgestelde troepen die op elkaar af stormen: zijn belevenissen passen nu in het schaakspel in plaats van in hnefatafl.

AAN ZET

Daarnaast staat elk verhaal voor een bestaande zet in een van de twee spellen. In het hnefatafl-deel betekent dat: de aanvallers proberen de koning en zijn verdedigers in te sluiten, de koning verlaat zijn troon, de verdedigers maken een pad vrij voor de koning, het pad wordt geblokkeerd dus de koning gaat terug naar de troon, en daar wordt hij gevangen (omsingeld door de aanvallers). Voor het schaakdeel betekent dat: de beginopstelling op het schaakbord, Helgi die aanvalt door helemaal naar de overkant van het slagveld te rennen (want hij is een roek/toren, om precies te zijn nr. 1831,1101.119 uit het British Museum, wat Sanne ook geweldig heeft verwerkt in haar illustraties), het paard dat de dame slaat, en Helgi die als witte toren de rode koning mat zet. En al die zetten zijn ook weer niet willekeurig uitgekozen...

SPIEGEL

Want eigenlijk beleeft Helgi wat Auga beleeft, maar dan in de wereld van het spel waarin hij als speelstuk vastzit. Als Auga zich gevangen voelt door haar vader en bisschop Jón bijvoorbeeld, weet Helgi zich ingesloten door de vijand. Als Auga naar Noorwegen vaart, ontsnapt Helgi met de koning. En als Helgi op het slagveld zijn koningin verliest, is Auga ook iemand belangrijks kwijtgeraakt... Ik zal het hier niet allemaal voorkauwen, maar je snapt vast het idee!

LOSSE FLODDERS?

Hopelijk zie je nu dat Helgi's belevenissen het verhaal verrijken, en ze op heel veel manieren met de andere verhalen verbonden zijn! Op het eerste gezicht vooral met dat van Auga. Misschien droomt ze Helgi's belevenissen wel. Of zit het toch anders? Want Malcolm begint en eindigt dit verhaal. Zijn het misschien hij en zijn zusjes die met de stukken spelen en Helgi zijn avonturen laten beleven? Maar... wat betekent dat dan weer voor Auga's verhaal? Tja... Er moet natuurlijk wel iets te fantaseren overblijven!

Veel plezier met herlezen! ;)

LINDA

